RN
RAVENS' NEST

SLPS 00900





このたびは【PlayStation】専用ソフト『ARMORED CORE』をお買いあげいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方法、注意などこの「解説書」をよくお読みになった上で、正しい使用法でお楽しみ下さい。

For Japan Only | プレイヤー 1~2人 | メモリーカード 1~3ブロック | 対戦ケーブル 対応

SLPS 00900

ARMORED CORE

CONTENTS

STORY

『大破壊』と呼ばれる、最後の国家間戦争によって、人類は地上からその姿を消した。
災厄を生き延びた僅かな人々は、破壊されつくした地上を捨て、
その住処を地下へと移していった。
膨張した人口を支えるべく、各地に建造されていた地下都市が、
人類に残された大地となったのである。
人はその始まりの時と同じく、自らの過ちによって楽園を失った。

半世紀後。
人類は再び繁栄を迎えていた。
「国家」という概念はすでに無く、それに代わって人々を導き、
あるいは支配したのは「企業」だった。
自由競争の名のもとの苛烈な競争の原理は、
世界を急速に回復させせはしたものの、それに伴う歪みも、
また確実に増大していった。
貧富の格差、テロリズムの横行、人種差別…
人類が生み出した壁は、なお消えずにいた。
支配者となった「企業」はより強い権力と金を求め、
そこに争いが絶えることは無かった。

企業がすべての力を握る世界。
ただ一つだけの例外を除いて。

報酬によって依頼を遂行し、何にも組みしない傭兵、
彼らは「レイヴン」と呼ばれていた。

設定資料

◆クローム [Chrome]
アイザック・シティに本拠を置く複合企業体。
世界トップクラスの企業である。
自社による都市の独占的管理体制の強化を公言してはばからないが、その影響力の大きさから表立って異論を唱えるものは少ない。
薬物の研究開発分野では一流の「ケミカルダイン」とは提携関係にある。

◆ムラクモ・ミレニアム [Murakumo Millennium]
工業系中心の大企業。
特にＡＣ関連の製品には定評があり、その技術力はクロームをも凌ぐといわれている。
またクロームの独占支配構想に対し、対立を明確にしている数少ない企業の一つでもある。
そのため、アイザック・シティ付近を中心にした、武力衝突が頻発している。

◆ガード [Guard]
各企業体が所有する警備組織で、それぞれの企業の支配している地域の治安の維持に当たっている。
武装等は親企業によって若干異なるが、近年横行が目立つテロ組織に対しては、やや押され気味である。

◆レイヴンズ=ネスト [Raven's Nest]
報酬と引き替えに、あらゆる合法／非合法の依頼の実行を請け負う傭兵組織。
依頼内容や依頼主には一切関知せず、その管理者や設立の経緯などは、すべて不明である。

◆レイヴン [Raven]
レイヴンズ=ネストに所属する者たち。
レイヴンとしてネストに登録された者には、独自のコンピュータネットを通じて、依頼の配信やＡＣ用パーツの売買などが行われる。また所属とはいえ、ネストからレイヴンに課せられる制約は存在しない。

◆ＭＴ／ＡＣ
人類の地下への移行に伴い、社会的な急務とされたのが、作業用機械の高効率化・高性能化である。
急速に発展したロボット技術は、一つの究極に到達。
ＭＴ(Muscle Tracer)と呼ばれたそれは、即座に社会に浸透した。
その後着実に進歩したＭＴ技術は、「コア構想」という規格の成立によって更に大きな発展を遂げる。
基本シャーシである「コア」(胴部分)を中心に、各部パーツを共通化し、あらゆる状況への対応を図るこの規格の誕生によって、ＭＴの活躍の場所は更に拡大していった。
勿論、軍事部門にもである。

企業は競ってＣＭＴ(Cored MT)を所有し、武装を強化した。
武装化し、次第にその有様を変えたＭＴを人は、アーマードコア(Armored Core＝ＡＣ)と呼んだ。

OPERATION MANUAL

コントローラの使い方

L2ボタン
- ●ゲーム画面　視点上向き
- ●MAP表示画面　使用しません
- ●メニュー画面　エンブレム作成時カラーパレット選択

L1ボタン
- ●ゲーム画面　左水平移動
- ●MAP表示画面　ズームダウン
- ●メニュー画面　エンブレム作成時 ツール選択

方向キー
●ゲーム画面
- 上　前進
- 下　後退
- 左　左回転
- 右　右回転

●MAP表示画面
- 上　上回転
- 下　下回転
- 左　左回転
- 右　右回転

●メニュー画面メニュー選択

SELECTボタン
- ●ゲーム画面　ポーズ
- ●MAP表示画面　使用しません
- ●メニュー画面　エンブレム作成時倍率変更



R1ボタン
- ●ゲーム画面　右水平移動
- ●MAP表示画面　ズームアップ
- ●メニュー画面　エンブレム作成時ツール選択

STARTボタン
- ●ゲーム画面　MAP表示
- ●MAP表示画面　ゲーム画面に戻る
- ●メニュー画面　使用しません

R2ボタン
- ●ゲーム画面　視点下向き
- ●MAP表示画面　使用しません
- ●メニュー画面　エンブレム作成時カラーパレット選択

□ボタン
- ●ゲーム画面　武器発射
- ●MAP表示画面　左に移動
- ●メニュー画面　エンブレム作成時RGB操作バーを開く

△ボタン
- ●ゲーム画面　武器切替
- ●MAP表示画面　上に移動
- ●メニュー画面　カラーリング時カラー変更箇所選択　エンブレム作成時カラースポイト機能

○ボタン
- ●ゲーム画面　扉を開く、スイッチON/OFFなどのイベント及び左手武器使用
- ●MAP表示画面　右に移動
- ●メニュー画面　決定

×ボタン
- ●ゲーム画面　ブースタージャンプ（×ボタン＋方向キーでダッシュ）
- ●MAP表示画面　下に移動
- ●メニュー画面　キャンセル、前メニューに戻る　エンブレム作成時メニューを開く

●ゲーム画面中に、L2、R2ボタンを同時に押すと、視点が水平に戻ります。

※ゲーム画面でのコントローラの使い方は、任意の配置に変更することができます。◆キーアサイン （→26P参照）

画面表示

ゲーム中の画面の見方は以下のとおりです。

AP
プレイヤーの耐久値(Armor Point)です。0になるとミッション失敗となり、メニュー画面に戻ります。

方位計
現在のプレイヤーの向きを表しています。

タイム
ミッションによって表示されます。残り時間であったり、経過時間であったりします。



エネルギーゲージ
ブースター及びエネルギー系の武器を使用すると減少します。使い切るとエネルギー充填のため、一定時間使用できません。

レーダー
作戦領域及び敵を認識するためのレーダーです。敵などが点で表示され、高さによって色が変化します。(レーダー及び、レーダー機能付き頭部パーツ装備時のみ表示されます。)

武器
現在発射可能な武器は黄色で、装備している武器は緑色で表示されます。

武器範囲
武器によって広さが変化します。長距離砲になるほど範囲が狭くなります。

照準ロック
ロック中であることを知らせます。武器によっては、ロック弾数が表示されます。

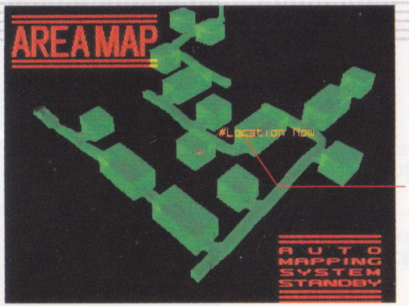
メッセージエリア
警告メッセージ等が表示されます。
◆メッセージ表 (→7P参照)

メッセージ一覧

<<HIT>>	攻撃が敵に当たったことを知らせるメッセージです。
DAMAGED	敵の攻撃によりダメージを受けたことを知らせるメッセージです。
! CHARGING !	エネルギーを使い切ったことを知らせるメッセージです。このメッセージの後は、一定時間ブースター及びエネルギー系の武器は使用できません。
LEAVING AREA	作戦領域を外れそうなことを知らせるメッセージです。ミッションの種類によって、作戦領域が設定されています。作戦領域を外れると、ミッション失敗となります。
ARMOR LOW	プレイヤーのAPが低下していることを知らせるメッセージです。

MAP表示

ゲーム中STARTボタンを押すとMAPが表示されます。



プレイヤーの現在位置

装備する頭部パーツによって、MAPの表示方法が変わります。
MAPを自由に回転させ、プレイヤーの現在位置や地形の確認ができます。
◆コントローラの使い方 (→4P参照)

OPERATION MANUAL

ゲームの始め方

タイトル画面



ゲームディスクをプレイステーション本体にセットし、電源スイッチを入れてください。デモ画面終了後、またはデモ画面中にSTARTボタンか◎ボタンを押すとタイトル画面が表示されます。

モードメニュー画面



タイトル画面からSTARTボタンを押すと、モードメニュー画面に切り替わります。
方向キーでモードを選択し、◎ボタンで決定してください。

モード説明

◆SCENARIO MODE (→9P参照)
依頼されたミッションを遂行していく、メインとなるモードです。成功報酬でパーツや武器を揃え、自分だけのオリジナルACを作り上げてください。

◆VS MODE (→27P参照)
作り上げたAC同士での、画面分割対戦と対戦ケーブルを使用した2画面対戦の２種類のモードが楽しめます。

SCENARIO MODE

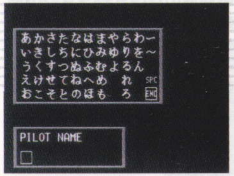


このモードからは、ゲームを新規開始するかセーブデータからかを選択します。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
⊗ボタンを押すと、モードメニュー画面に戻ります。

★セーブデータからゲームを始める場合は、◆SYSTEM (→25P) ゲームデータのセーブ／ロードを参照してください。

基本ルールとゲームの流れ

オープニングミッション



NEWを選択すると、主人公であるプレイヤーがレイヴン(傭兵)となるため、レイヴンズ=ネストへの登録を行うところからスタートします。
★操作方法は、◆A.C. NAME ENTRY (→20P)を参照してください。



オープニングミッションに成功し、レイヴンとしての登録が完了すると、ミッションの依頼がレイヴンズ=ネストを通して行われます。
◆メインメニュー (→11P参照)
(オープニングミッションに失敗するとゲームの続行はできなくなり、タイトル画面に戻ります。)

ARMORED CORE

III

OPERATION MANUAL

ミッションの収支結果



オープニングミッションを除き、成功／失敗に関わらずミッションが終了すると収支結果画面が表示されます。AC損傷箇所の修理や、ミッション中使用された弾薬は必要経費として所持金（成功の場合は報酬金含む）から差し引かれます。

報酬はCOAM（コーム：COmpany Assurance Moneyの略）という通貨単位で支払われます。

★所持金から必要経費を差し引いた結果、所持金がマイナスになることがありますが、ゲームは続行できます。ただし、一定の限度額を超えると、所持しているパーツはそのままで、ゲームはスタートからやり直しになります。（所持金は0に戻ります。）

ミッションの失敗と放棄





放棄確認メッセージ

ミッションの失敗には、依頼内容によって

- ●自機AC大損傷（耐久値0）
- ●作戦領域離脱
- ●護衛失敗 …など

様々な条件がありますが、作戦領域のないミッションの場合でもプレイヤー自身で放棄することもできます。放棄する場合はSELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが現れます。◎ボタンを押すとミッションを放棄します。（この場合もミッションは失敗となります。）⊗ボタンでゲーム画面に戻ります。

★ミッションの依頼主は、国にかわって世界を治める「企業」がメインとなるため、ミッションの成功／失敗によって世界情勢が変化します。したがって、どの企業からの依頼を多くこなしたかによってゲームの流れが変わります。

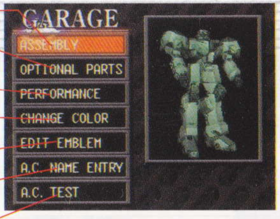
IV

メインメニュー（レイヴンズ=ネスト）

メインメニューは、主人公が所属する組織「レイヴンズ＝ネスト」がネットワークを通じ、登録しているレイヴンと取引などを行うためのものです。レイヴンズ=ネストは、以下の６つのメニューから構成されています。方向キー左右で選択し、◎ボタンで決定してください。

- ガレージ GARAGE
- ランキング RANKING 24P
- メイル MAIL 24P
- システム SYSTEM 25P
- ショップ SHOP 22P
- ミッション MISSION 21P

GARAGE

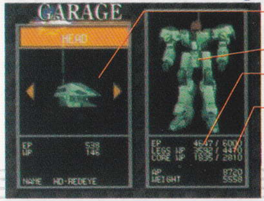


- AC組上げ
- 特殊パーツの装備
- 能力値確認
- カラーリング
- エンブレム作成
- AC名称入力
- AC動作チェック

レイヴンズ＝ネストでGARAGEを選択するとGARAGEメニューが表示されます。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
（⊗ボタンでレイヴンズ＝ネストに戻ります。）

ARMORED CORE

ASSEMBLY (AC組上げ)



パーツ・武器
AC全体
選択中パーツのEP消費及び荷重量
選択中パーツのEP及び耐重量

パーツや武器を組合せ、オリジナルのACを作ることができます。
方向キー左右でパーツや武器の種類を選択し、◎ボタンで決定してください。
パーツや武器の選択は、方向キー上下で行います。

EP→ジェネレーターの出力を表示します。	AP→ACのARMOR POINTを表示します。
LEGS WP→脚部パーツの耐重量を表示します。	WEIGHT→ACの総重量を表示します。
CORE WP→コアパーツの耐重量を表示します。	



△ボタンを押すと、価格、重量、消費エネルギー、攻撃力、衝撃防御力、などの詳細を見ることができます。
詳細表示を閉じるには、△ボタンを押して下さい。

◆ステータス一覧 (→14P参照)



総てのパーツ選択が終了したら、✕ボタンでACの組上げ終了となります。その際組替え結果が表示されます。確認ができたら✕ボタンか、◎ボタンでGARAGE画面に戻ります。

★AC組立時、左側の数値が赤く表示された状態ではミッションへの出撃ができませんので、右側の数値を超えないようパーツの組み替えを行ってください。また、頭が装着されていないなど不具合が生じ、警告が表示されてもGARAGE画面に戻りますが、ミッションへの出撃はできません。

■警告メッセージの説明

装備不十分	出撃に必要最低限のパーツが装備されていません。
重量過多	脚部パーツの耐重量より、装備の総重量が上回っています。
出力不足	ジェネレーターの出力より、装備の出力消費値が上回っています。
腕部装備過多	コアパーツの耐重量より、装備するパーツの総重量が上回っています。

パーツの説明

ACを形成するパーツは大きく分けて10種類あります。

コアパーツ (CORE)



機体組み立ての基本となるパーツです。ジェネレーターやFCSはコアに装備されます。ミサイル迎撃機能も装備しています。

頭部パーツ (HEAD)



生体センサーやレーダー搭載など特殊な機能が内蔵されています。

腕部パーツ (ARMS)



銃やレーザーブレードなどを装備できる通常腕と腕自体が武器となっている武器腕の2種類があります。

脚部パーツ (LEGS)



2足、逆関節、4足ホバー、キャタピラ型の4種類があります。重装備系か機動系かがこのパーツにより決まってきます。

ｼﾞｪﾈﾚｰﾀｰ (GENERATOR)



ACのエネルギーゲージ、パーツの組立に影響します。

ブースター (BOOSTERS)



ダッシュや空中飛行に影響します。出力が大きいほど、スピードの性能が上がります。

肩装備武器 (BACK WEAPON R・L)



ミサイルやロケットなど重火器の他に、レーダーなどの補助装備があります。

右腕装備武器 (ARM WEAPON R)



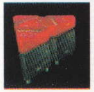
単発で威力のあるライフル系の銃や、威力が無いが連射能力の優れたマシンガン系の武器などがあります。

左腕装備武器 (ARM WEAPON L)



接近戦に有利なレーザーブレードです。レーザーブレード使用の際、エネルギーを消費します。

FCS (FCS)



射程の範囲や距離、ミサイルのロックオンの性能を高めます。

ステータス一覧

NAME	パーツの名称
TYPE	パーツの種類
PRICE	パーツの金額
WEIGHT	パーツの重量
ENERGY DRAIN	エネルギー消費値
ARMOR	パーツの耐久値
ATTACK POWER	攻撃力
DEF_SHELL	実弾系防御力
DEF_ENERGY	エネルギー系防御力
NUMBER OF AMMO	弾薬数
AMMO TYPE	弾薬の系統
AMMO PRICE	弾薬の金額
RANGE	弾丸の飛距離
MAXIMUM LOCK	ミサイルの最大ロックオン数
RELOAD TIME	連射速度
MAX_WEIGHT	最大積載量
VS-MG-RESPONSE	対ミサイル迎撃確率
VS-MG-ANGLE	対ミサイル迎撃有効範囲
EXTENSION SLOT	コアのスロット数
MAP TYPE	マップ表示のタイプ
COMPUTER_TYPE	コンピューターの種類
NOISE CANCELER	妨害電波無効装置の有無
BIO SENSOR	生体反応センサーの有無
RADAR FUNCTION	レーダー装置搭載の有無
RADAR RANGE	レーダーの反応範囲
RADAR TYPE	レーダーの種類
SPEED	移動速度
STABILITY	脚部パーツの安定性
JUMP FUNCTION	ジャンプ機能の有無
ENERGY OUTPUT	ジェネレーターの総出力
MAXIMUM CHARGE	エネルギーゲージの容量
CHARGE REDZONE	ゲージのレッドゾーンの容量
WEAPON LOCK	武器自体の照準タイプ
LOCK TYPE	照準のタイプ
BOOST POWER	ブースターの出力
CHARGE DRAIN	エネルギーゲージ消費値

詳細の説明

■搭載の有無

NONE	無し
PROVIDE	搭載

■マップ表示のタイプ

NO MEMORY	周囲のみ表示
AREA&PLACE NAME	マッピング機能と情報表示
AREA MEMORY	マッピング機能

■弾丸のタイプ

SOLID	実弾
ENERGY	エネルギー系

■コンピューターのタイプ

ROUGH	旧式
STANDARD	標準
DETAILED	高性能

■ロックサイトのタイプ

NORMAL	標準
WIDE&SHALLOW	広角だが距離が短い
LENGTHWAY	縦長
SIDEWAY	横長
NARROW&DEEP	幅は狭いが距離が長い
NO LOCK	ロック機能無し
SPECIAL	高性能

■レーダーのタイプ

STANDARD	標準型
CIRCLE	円形型
OCTAGON	8角形型

OPTIONAL PARTS（特殊パーツの装備）

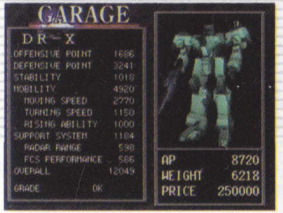


特殊パーツ
スロット数
パーツ名称
パーツ説明

機体の性能を上げる特殊パーツを選択します。方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定して下さい。装備をはずすには、◎ボタンを押して下さい。
（⊗ボタンでＧＡＲＡＧＥメニューに戻ります。）

特殊パーツはコアに装備しますが、双方にスロットがあります。コアのスロット数があいている分だけ特殊パーツは複数装備できます。

PERFORMANCE（能力値確認）



組上げたACのトータルパフォーマンスの詳細を確認することができます。
（⊗ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）

■ステータス表示の説明

OFFENSIVE POINT	攻撃力
DEFENSIVE POINT	防御力
STABILITY	安定性
MOBILITY	機動性
MOVING SPEED	移動性能
TURNING SPEED	旋回性能
RISING ABILITY	上昇性能
SUPPORT SYSTEM	レーダー性能
RADAR RANGE	レーダーの有効範囲
FCS PERFORMANCE	FCSの機能性能
OVERALL	総合ポイント
GRADE	総合評価

CHANGE COLOR（ACのカラーリング）

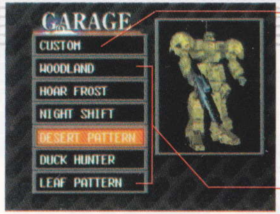


カラーパターンの決定

カラーリング

ACカラーの変更を行います。
方向キー上下で項目を選択し、◎ボタンで決定してください。
（⊗ボタンでGARAGEメニューに戻ります。）

CHANGE PATTERN（カラーパターン決定）



パーツ毎のカラーリング

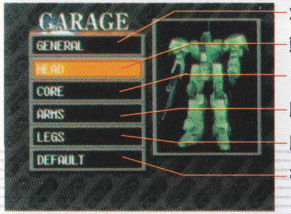
迷彩色

カラーパターンを決定します。
方向キー上下でパターンを選択し、◎ボタンで決定してください。
（⊗ボタンでCHANGE COLOR画面に戻ります。）

EDIT COLOR（カラーリング）

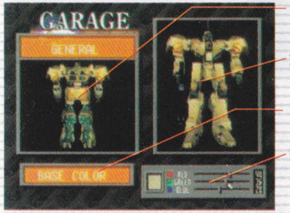
選択されたカラーパターンによって画面が変わります。

▼CUSTOMを選択時



全体
頭
コア
腕
脚
初期状態に戻す

カラーリングしたいパーツを選択します。
カラーリングしたいパーツを方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
（⊗ボタンでCHANGE COLOR画面に戻ります。）

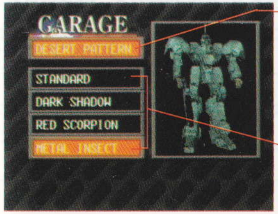


パーツ
全体
カラーリング箇所
RGB操作バー

カラーリングは、パーツ毎に細かく変更することができます。
△ボタンでカラーリング箇所がBASE、OPTIONAL、DETAIL、JOINTと変更できます。
方向キー上下でRGB（三原色）操作バーを選択し、左右で色を調整してください。◎ボタンで決定、⊗ボタンでキャンセルし、カラーリングパーツ選択画面に戻ります。

★CUSTOMカラーリングの注意点
GENERAL（全体）色はコアに準じて変更されます。したがって、コアのカラーリング後に全体のカラーリングを選択すると、それまでにカラーリングしたパーツは、コアで設定したカラーに変わってしまうので注意してください。

▼CUSTOM以外を選択時



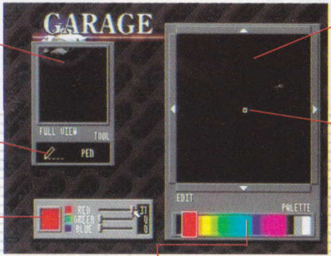
迷彩色名称

色調

迷彩色の色調の変更ができます。
方向キー上下で色調を選択し、◎ボタンで決定してください。
（⊗ボタンでCHANGE COLOR画面に戻ります。）

EDIT EMBLEM (エンブレム作成)

エンブレムの作成や修正ができます。作成したエンブレムはACに貼りつけることができます。



★カラーパレットの左端の色は透明色で、実際のエンブレムには表示されません。色の調整をすると判別するために点滅します。

コントローラの操作方法

方向キー	カーソルの移動、メニューの選択をします。	SELECT ボタン	ペイントスペースの表示倍率を、2倍、4倍、8倍の中で変更します。
L1、R1ボタン	ペイントに必要なツールを選択します。	L2、R2ボタン	使用したいカラーを選択します。
○ボタン	ペイントツールの実行、メニューの決定をします。	×ボタン	SYSTEMメニューを開きます。SYSTEMメニュー、RGB操作バーを開いてるときは、キャンセルして閉じます。
□ボタン	RGB(3原色)の操作バーを開きます。カラーパレット内の色を変更することができます。	△ボタン	カーソルがある場所の色をスポイトします。

SYSTEMメニュー

ZOOM	ペイントスペースの表示を、2倍・4倍・8倍の中で変更ができます。方向キー上下で選択し、○ボタンで決定します。
UNDO	一つ前の手順を取り消すことができます。
CLEAR	ペイントスペースの内容をすべて消すことができます。
SAMPLE	すでに登録されているエンブレムを呼び出すことができます。方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。L1、R1ボタンでページを切り替えます。
SAVE	作成を終了し、ACに貼り付けます。
CANCEL	今までの行程をキャンセルしてGARAGEメニューに戻ります。

ツール説明

名称	効果と操作方法
PEN	○ボタンを押しながら、方向キーでカーソルを移動させると線が描けます。
LINE	直線が描けます。 ○ボタンで始点を指定し、方向キーでカーソルを移動させ○ボタンで決定してください。
BOX	四角形が描けます。描き方はLINEツールと同じです。
BOX/FILL	中を塗りつぶした四角形が描けます。描き方はLINEツールと同じです。
CIRCLE	正円が描けます。描き方はLINEツールと同じです。
PAINT	線で描かれた枠の中を塗りつぶします。使用したいカラーを選択し、方向キーで塗りたい箇所へカーソルを移動させ○ボタンを押してください。
SCROLL	ペイントスペース内に描かれたものを方向キーで移動させます。

表示箇所の移動

表示倍率を変更して4倍、8倍にした時、ペイントスペースの四方にあるバーを使用することで表示箇所を移動させることができます。方向キーで移動させたい方向のバーにカーソルを移動させ、○ボタンを押してください。



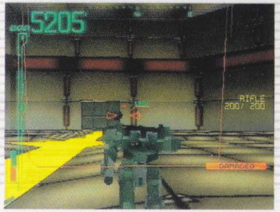
A.C.NAME ENTRY（AC名称入力）



ACに名称を付けることができます。
L1、R1ボタンでひらがな／英字を切り替えます。
方向キーで文字を選択し、◎ボタンで入力してください。
なお、ひらがなの場合は漢字モードに入って◎ボタンで決定となります。漢字モードでは、L1、R1ボタンで頁送りします。
⊗ボタンで一つ前の文字を消します。(漢字モードの場合はひらがなに戻る。)ENDでGARAGEメニューに戻ります。

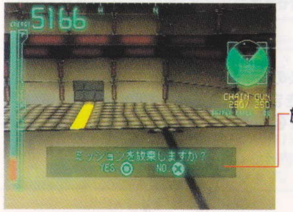
★ギリシャ文字（I～X）を使用した場合､プレイステーション本体のメモリーカード管理画面では※と表示されます。

A.C.TESTS（AC動作チェック）



ACの動作や武器のチェックができます。
テスト時は、弾薬費や修理費などは差し引かれません。
コントローラの使い方は4Pを、画面表示は6Pをそれぞれ参照してください。

テストの終了



A.C. TESTSの終了条件は、
●敵を全滅
●自機のAPが0となります。

なお、強制的にテストを終了したい場合は、SELECTボタンを押した後、STARTボタンを押すと放棄確認メッセージが表示されますので、◎ボタンを押してください。
⊗ボタンでテストに戻ります。

MISSION

各ミッションは、成功によって一覧から削除されますが、失敗しても継続されている場合もあります。

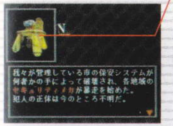
ミッション一覧



レイヴンズ=ネストでMISSIONを選択すると、ミッション一覧が提示されます。方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。⊗ボタンでレイヴンズ=ネストに戻ります。

契約から出撃

※上部に現れる絵は、フィールド（地形）、特別な目標物、主な敵キャラとなっています。順番はミッションによって異なります。



ミッションを選択すると、詳しいミッション内容が表示されます。右下の▽は続きがあることを示していて、◎ボタンか方向キー下で次の画面が表示されます。(方向キー上で前画面に戻ります。)
⊗ボタンでミッション一覧に戻ります。



ミッションの内容が全て表示されると、契約確認ウィンドウが表示されます。契約するなら「YES」しないなら「NO」を方向キー左右で選択し、◎ボタンで決定してください。「NO」でミッション一覧に戻り、⊗ボタンで契約確認ウィンドウが閉じます。

★一度契約を結ぶと、他のミッションを選択し直すことはできませんので注意してください。



契約が完了すると出撃確認ウィンドウが表示されます。出撃するなら「YES」しないなら「NO」を方向キー左右で選択し、◎ボタンで決定してください。「YES」でゲーム画面が表示されミッション遂行となります。「NO」でレイヴンズ=ネストに戻ります。⊗ボタンで契約確認ウィンドウが閉じます。

★前払い金について：ミッションによっては前金が支払われることがあります。契約完了後出撃前であれば、レイヴンズ=ネストに戻り、武器やパーツなどを買ってACの組合せを変更することができます。

SHOP

パーツの売買が行えます。ゲームが進行するにつれ、新なパーツが追加されることもあります。



パーツや武器を買う場合はBUYを、売る場合はSELLを選択します。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
⊗ボタンでレイヴンズ=ネストに戻ります。

BUY（購入）





1　購入するパーツを選びます。
2　パーツの種類を選びます。
1、2ともに、方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
△ボタンを押すと、パーツのステータスの詳細を見ることができます。詳細表示を閉じるには、△ボタンを押してください。
⊗ボタンで前メニューに戻ります。



購入パーツ決定後、確認ウィンドウが表示されます。
購入するなら「YES」しないなら「NO」を方向キー左右で選択し、◎ボタンで決定してください。
（⊗ボタンで「NO」と同様です。）

★所持金が購入金額に満たない場合、購入できません

SELL（売却）



所持（装備）しているパーツや武器の一覧が表示されます。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
△ボタンを押すと、パーツのステータスの詳細を見ることができます。詳細表示を閉じるには、△ボタンを押してください。
⊗ボタンでSHOPメニューに戻ります。

★装備中のパーツや武器の売却も可能です。ただし、所持金がマイナスの場合は、左右腕武器及び左右肩武器を除いた、現在装備中のパーツの売却はできません。



売却パーツ決定後、確認ウィンドウが表示されます。
売却するなら「YES」しないなら「NO」を方向キー左右で選択し、◎ボタンで決定してください。
（⊗ボタンで「NO」と同様です。）

MAIL



メール一覧



詳細

ゲーム進行中に送信されたメールを見ることができます。
重要な情報が手に入る可能性もありますので、是非のぞいてみてください。
方向キー上下で項目を選択し、◎ボタンで決定します。⊗ボタンでレイヴンズ=ネストに戻ります。

世界で起こったタイムリーなイベントニュースなどが提示されます。
⊗ボタンでメール一覧に戻ります。

RANKING



ランキング一覧



詳細

レイヴンズ=ネスト内のランキングが一覧提示されます。詳細を見たい場合は、方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。
⊗ボタンでレイヴンズ=ネストに戻ります。

現在のランキングポイント、プロフィール等が表示されます。
⊗ボタンでランキング一覧に戻ります。

SYSTEM

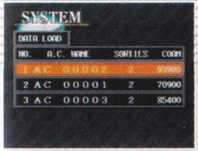


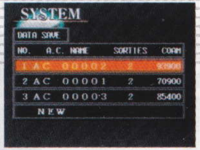
ゲームデータ、エンブレムのセーブ／ロードや、音量、キー配列の変更を行います。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
⊗ボタンでレイヴンズ=ネストに戻ります。



ゲームデータ、エンブレムのセーブ／ロードを選択した場合、スロット選択画面が表示されます。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
⊗ボタンで前メニューに戻ります。

ゲームデータのセーブ/ロード





セーブまたはロードしたいデータを決定します。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。
新たにセーブする時はＮＥＷを選択してください。すでにセーブされているデータを選択すると、現在の状態を上書きしてセーブします。
（⊗ボタンで取り消しです。）

エンブレムのセーブ/ロード





セーブまたはロードしたいエンブレムを決定します。方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。エンブレムは最大７コまでセーブ可能です。また、セーブの際はメモリーカードに２ブロックの空きが必要です。
（⊗ボタンで取り消しです。）

IV

OPERATION MANUAL

OPTION

項目の選択を方向キー上下で行い、◎ボタンで決定します。
(⊗ボタンで前メニューに戻ります。)



◆MASTER VOLUME

ゲーム全体の音量を調整できます。
方向キー左右で音量を調整してください。

◆BGM VOLUME

ゲーム中に流れるBGM音量を調整できます。
方向キー左右で音量を調整してください。

◆TEXT MESSAGE

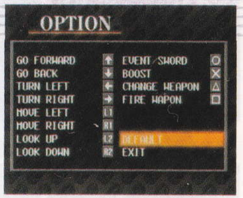
ゲーム中のメッセージテキストを表示する、表示しないを決定します。
方向キー上下で「ON」「OFF」を選択してください。

◆VS STAGE

VSモードでの対戦用MAPの選択方法を決定します。
方向キー上下で「SELECT」「RANDOM」「TURN」を選択してください。
2画面対戦時は、「SELECT」の選択はできません。

◆KEYASSIGN

ゲーム画面でのボタン配置を設定します。変更したい項目を方向キーで選択し、◎ボタンで決定して下さい。その後押した方向キー、又はその他のボタンにその項目が割り振られます。



キーアサイン画面

◆VS TIME LIMIT

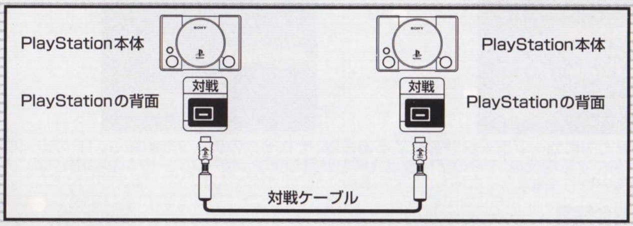
対戦時間を設定します。方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定です。

★選択後の各ウィンドウは⊗ボタンで閉じます。

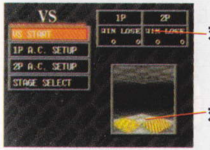
VS MODE

このモードを選んだ時点で、以下の要領で対戦ケーブルが接続されていれば、2画面対戦。
接続されていなければ1画面分割対戦となります。

2台のプレイステーションで通信対戦を行う場合には、別売りの対戦ケーブルが必要です。
使用するときは、プレイステーション本体の電源入力前に、それぞれのプレイステーション背面の通信端子に対戦ケーブルを接続しておいてください。
なお、通信対戦では、それぞれのプレイステーションに「ARMORED CORE」のディスクが必要となります。通信対戦途中、対戦ケーブルが抜けた場合は、必ずモードメニューに戻ってから差し直して下さい。



1画面分割対戦



1画面対戦用メニューが表示されます。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。⊗ボタンで対戦終了の確認があり、「YES」を選択すると、タイトルメニューに戻ります。

VS START



対戦を開始します。画面上部にAP,下部に使用武器やレーダーが表示されます。

対戦終了後は、CONTINUEの確認があります。「YES」で同じMAPで対戦、「NO」でメニューに戻ります。

ARMORED CORE

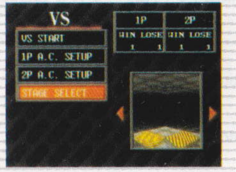
1P及び2P A.C. SETUP

セットアップメニューが表示されます。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。⊗ボタンで１画面分割対戦用メニューに戻ります。
機体の組上げやシステムは、それぞれ◆GARAGE（→12P）◆SYSTEM（→25P）を参照して下さい。



STAGE SELECT

OPTIONでSELECT選択時は方向キーで対戦ステージを選択してください。



★1P/2Pともにセーブデータが存在する場合は、それぞれのデータを参照し、1Pのみにセーブデータが存在する場合は、2Pのデータは1Pを参照します。セーブデータがない場合は、標準機体での対戦となります。

２画面対戦



２画面対戦メニューが表示されます。
方向キー上下で選択し、◎ボタンで決定してください。
VS STARTで対戦開始です。
画面の見方は、◆画面表示（→6P）を参照して下さい。

機体の組上げやシステムは、それぞれ◆GARAGE（→12P）◆SYSTEM（→25P）を参照して下さい。
⊗ボタンでタイトルメニューに戻ります。

２画面対戦時にシナリオモードでセーブしたデータを使用したい場合は、ロードする本体毎にメモリーカードを差してください。セーブデータがない場合は標準機体となります。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。